# Manuel d'utilisation

# Magi'ardoise parlante

© 2012 VTech
Imprimé en Chine
91-002759-001 FR

*Chers parents,*

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.*

*L'équipe VTech*

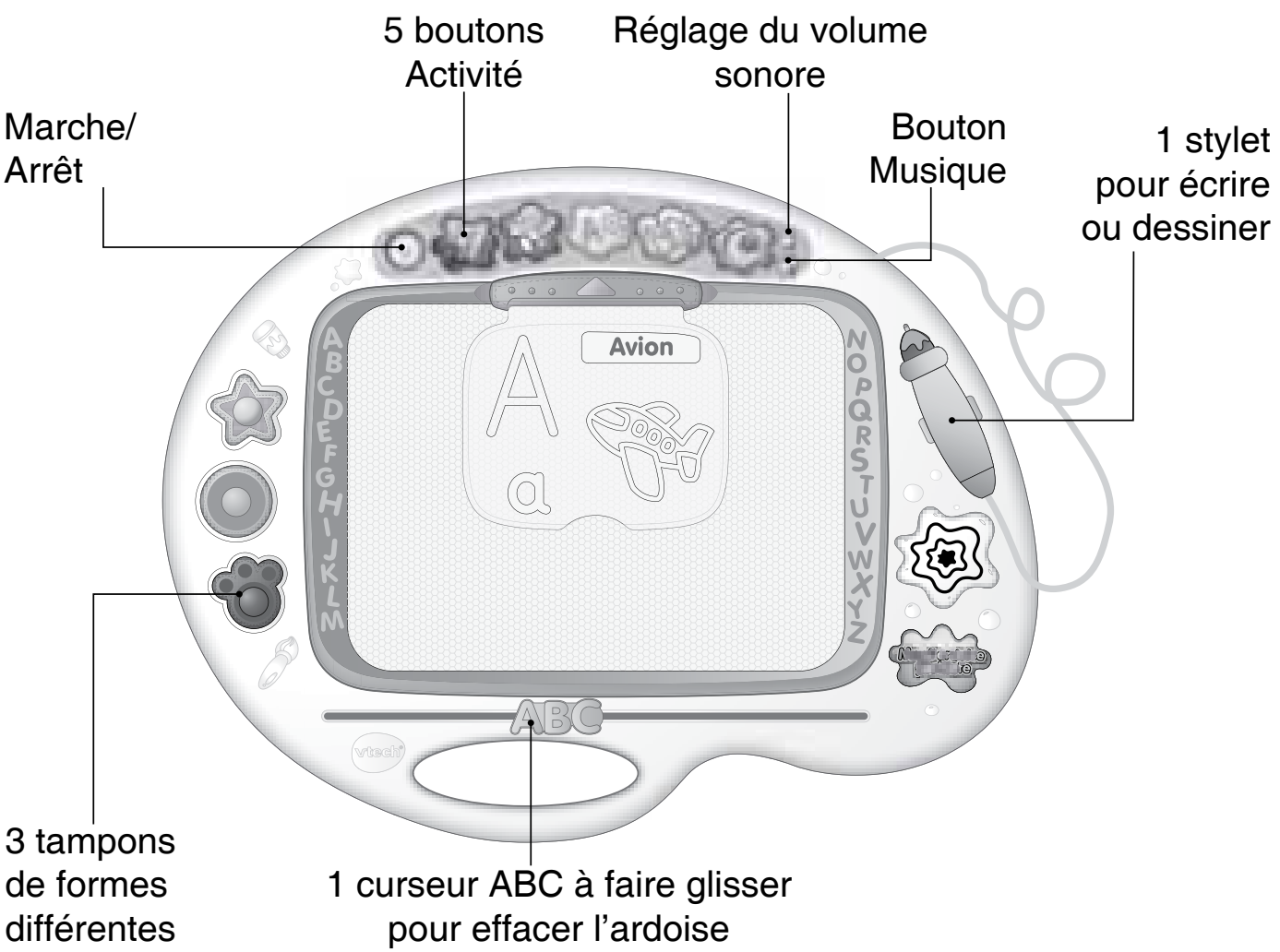
*Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com*

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Magi'ardoise parlante** de **VTech®**. Félicitations !

Avec **Magi'ardoise parlante**, votre enfant insère l'une des 29 cartes transparentes sur le haut de l'ardoise. La carte est reconnue, l'enfant peut alors tracer les lettres majuscule et minuscule, et l'objet correspondant. L'ardoise nomme chacun des éléments : « Avion s'écrit A-V-I-O-N ». Pour varier les apprentissages, 2 cartes Chiffres et Formes sont incluses ! Avec la carte Instruments, votre enfant modifie les 11 mélodies en sélectionnant les 6 instruments. Enfin, les tampons, l'anneau et la roue dentés lui permettent de réaliser des décors et de magnifiques rosaces.

Une ardoise vraiment magique pour faire plein de découvertes et créer à l'infini !



# CONTENU DE LA BOÎTE

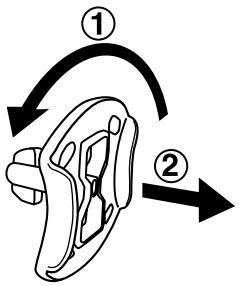
1. **Magi'ardoise parlante** de **VTech®**
2. 26 cartes Lettre, 1 carte Chiffres, 1 carte Formes, 1 carte Instruments et 1 grand support plastique
3. 3 tampons Forme, 1 roue et 1 anneau dentés
4. Un manuel d'utilisation
5. Un bon de garantie

**ATTENTION !** Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

**WARNING:** All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

**Pour retirer l'attache de la boîte :**



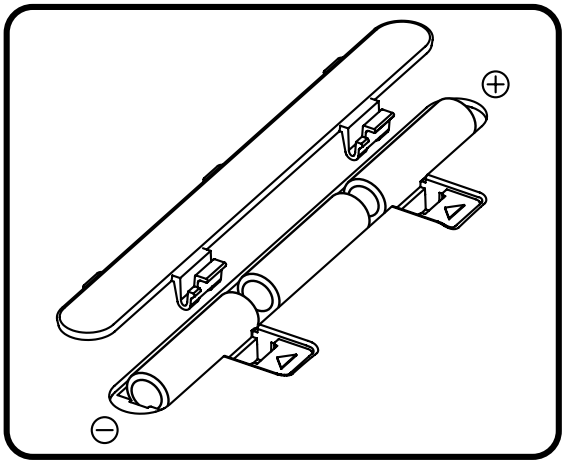

① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

**NOTE :** ne pas laisser le stylet près des tampons magnétiques, comme indiqué sur l'image, pour éviter leur démagnétisation.

# 1. ALIMENTATION

## 1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Magi'ardoise parlante**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

## 1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

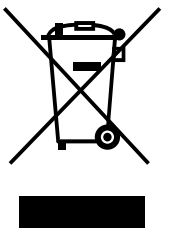
- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.

- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

## TRI DES PRODUITS ET PILES USAGÉS

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

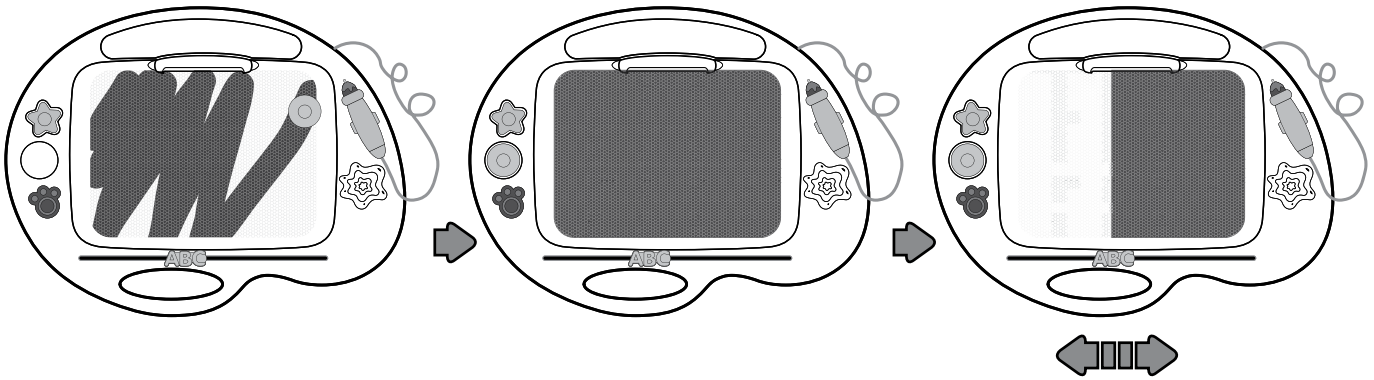


- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

## 1.3. CONSEILS D'UTILISATION

### Surface magnétique

Avant le premier emploi ou après une longue période de non utilisation du jouet par l'enfant, il faut réactiver la surface magnétique pour améliorer son fonctionnement. Pour cela, couvrir la surface de l'ardoise à l'aide d'un tampon puis faire glisser le curseur **ABC** à plusieurs reprises jusqu'à obtenir une surface claire.



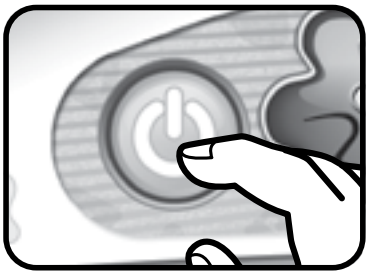

## Pour insérer une carte

1. Choisir l'une des 26 cartes Lettre, la carte Chiffres ou Formes pour exercer ses talents d'écriture ou de dessin.
2. Choisir la carte Instruments pour jouer de 6 instruments différents.

# 2. POUR COMMENCER À JOUER...

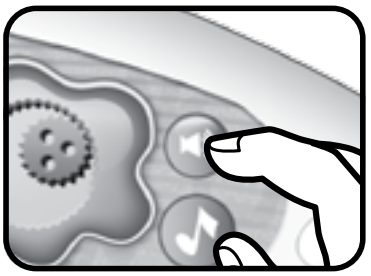
## 2.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche ou éteindre **Magi'ardoise parlante**, appuyer sur le bouton **Marche/Arrêt**.



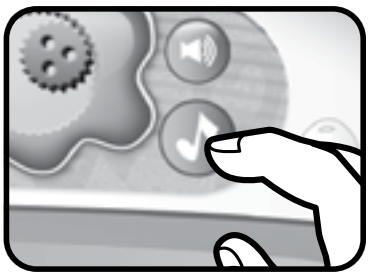
## 2.2. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour modifier le volume sonore, appuyer sur le bouton **Réglage du volume sonore**.



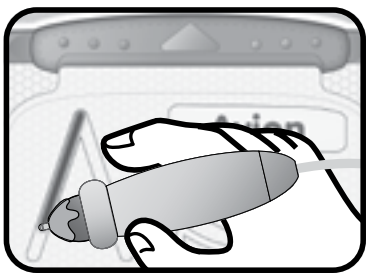
## 2.3. MUSIQUE

Appuyer sur le bouton **Musique** pour sélectionner une musique de fond.



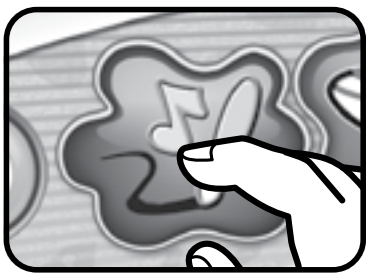
## 2.4. STYLET

Utiliser le stylet attaché à la **Magi'ardoise parlante** pour écrire et dessiner.



## 2.5. BOUTONS ACTIVITÉ

Appuyer sur l'un des 5 boutons **Activité** pour entrer dans les différents modes de jeu.



## 2.6. CARTES LETTRE

Insérer l'une des 26 cartes **Lettre** pour découvrir les lettres majuscules et leur minuscule, un objet commençant par la lettre choisie et entendre le mot épelé.

## 2.7. CARTE CHIFFRES

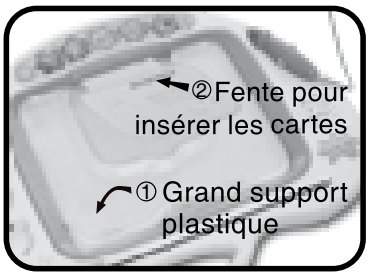
Insérer la carte **Chiffres** pour s'entraîner à tracer les chiffres.

## 2.8. CARTE FORMES

Insérer la carte **Formes** pour s'entraîner à tracer un rond, un carré, un cœur, un triangle et une étoile.

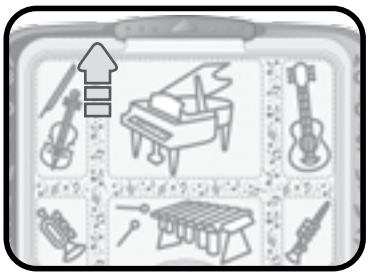
## 2.9. GRAND SUPPORT PLASTIQUE

Le grand support en plastique est fait pour les jeunes apprentis. Il permet un meilleur maintien des cartes insérées dans la fente pour écrire ou dessiner. Tout d'abord, placer le grand support sur l'ardoise puis insérer une carte dans la fente.




## 2.10. CARTE INSTRUMENTS

Insérer la carte **Instruments** pour sélectionner et créer des instruments faisant varier les mélodies.

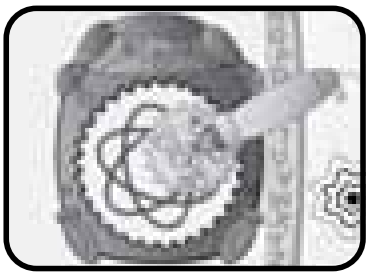


## 2.11. TAMPONS FORME

3 tampons **Forme** permettent d'ajouter de la fantaisie à tes dessins. Il suffit de poser chacune des formes sur la surface magnétique, puis de les retirer, pour les voir apparaître.

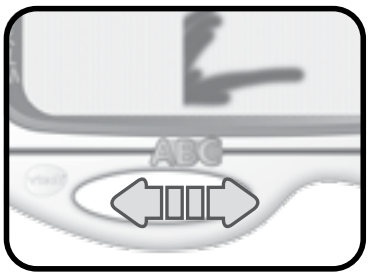
## 2.12. ROUE ET ANNEAU DENTÉS

Positionner la roue dans l'anneau, puis mettre la pointe du stylet dans l'un des trous de la roue avant de la faire tourner pour faire apparaître de jolis motifs.



## 2.13. CURSEUR ABC

À plusieurs reprises, faire glisser le curseur **ABC** de droite à gauche pour effacer tes créations et en réaliser de nouvelles !




## 2.14. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, **Magi'ardoise parlante** invite votre enfant à jouer. S'il ne manipule toujours aucun bouton, **Magi'ardoise parlante** s'éteint automatiquement. Pour la réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

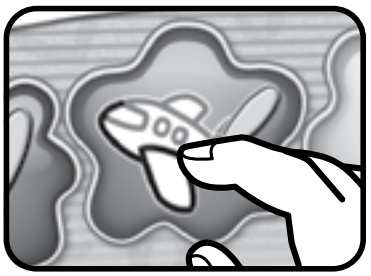
# 3. ACTIVITÉS

## 3.1. STOP & GO

Appuie sur le bouton **Stop & Go** pour commencer à jouer. Une mélodie est jouée dès que tu poses la pointe du stylet sur l'ardoise. Suivant la zone sur laquelle tu dessines, tu entends un instrument différent. Appuie sur le bouton **Musique** pour changer la mélodie.

## 3.2. LA BONNE TRACE

Appuie sur le bouton **La bonne trace** et insère l'une des 29 cartes pour t'entraîner à tracer les lettres, les objets, les formes, les chiffres et les instruments. Tu entends les lettres, des mots, des sons amusants ou les instruments de musique en fonction de la carte insérée et de la zone d'écriture.

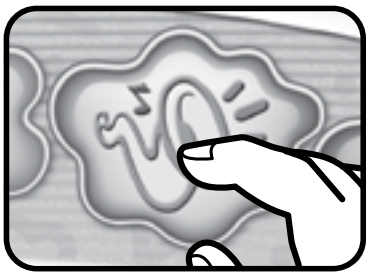


## 3.3. ALPHABET ILLUSTRÉ

Appuie sur le bouton **Alphabet illustré** et insère l'une des 26 cartes **Lettre** pour découvrir une lettre, sa majuscule et sa minuscule, un mot qui commence par cette lettre et son illustration. Si aucune carte n'est insérée, tu entendras l'alphabet et un mot associé à chacune des lettres.

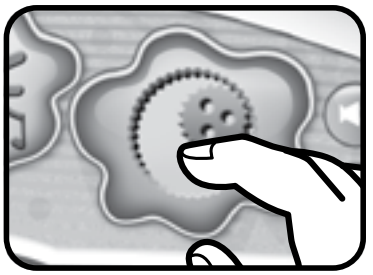
## 3.4. MIX INSTRUMENTS

Appuie sur le bouton **Mix Instruments** et insère la carte **Instruments** pour commencer à jouer. Tu entends un instrument lorsque tu commences à dessiner. Si tu bouges le stylet sur les différentes zones, tu ajoutes des instruments à ta mélodie. Appuie sur le bouton **Musique** pour changer la mélodie.



## 3.5. TOURBILLONS

Appuie sur le bouton **Tourbillons**, place la roue et l'anneau dentés sur l'ardoise puis fais tourner la roue à l'aide de la pointe du stylet pour réaliser de jolis motifs.



# 4. LISTE DES MÉLODIES

*1. La chanson de l'alphabet*

*2. J'habite une maison citrouille*

*3. Le Bon Roi Dagobert*

*4. Rock'n roll des gallinacés*

*5. Le Fermier dans son pré*

*6. Elle descend de la montagne à cheval*

*7. La Famille tortue*

*8. Orphée aux enfers (cancan)* de J. Offenbach

*9. La Totomobile*

*10. Il était un petit homme*

*11. Mon petit lapin*

# 5. ENTRETIEN

- Ne pas mettre le jouet dans une machine à laver. **Magi'ardoise parlante** est lavable uniquement en surface.
- Pour nettoyer **Magi'ardoise parlante**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Magi'ardoise parlante** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Magi'ardoise parlante** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

# 6. SERVICE CONSOMMATEURS

## Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.
Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

## Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

## Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.